

LA PRIMA RIVISTA GRATUITA DI VIDEOGIOCHI

GAME

WWW.GAMEPLAYER.IT

MARZO 2008 - MENSILE

HI-TECH / DVD / MUSIC / PC
MOBILE / DIGITAL ART / ANIME

DISPONIBILE SU OLTRE 320 SITI WEB!

27

TUROK

GUERRA APERTA
AI DINOSAURI

DOFUS

L'ARRIVO IN ITALIA
DEL MMORPG

Gioco
omaggio

clicca
qui

LOST ODYSSEY

L'ULTIMO CAPOLAVORO DI SAKAGUCHI

IN
QUESTO
NUMERO



TUROK



THIS IS VEGAS

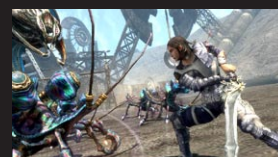
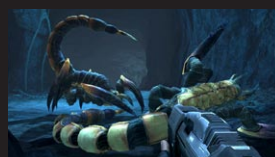
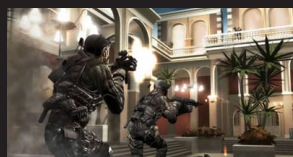


SSB: BRAWL

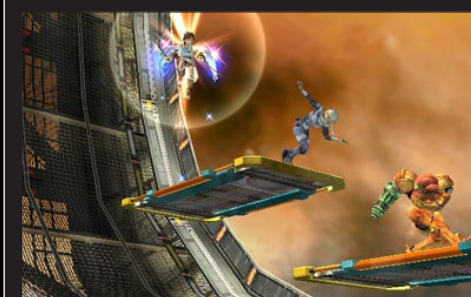


CLICCA QUI





4WHEELS MADNESS - CLICCA SU 'PLAY' PER INIZIARE A GIOCARE!



EDITORIALE

Questo mese iniziamo parlando di Ludicomix, manifestazione dedicata al gioco e al fumetto che ogni anno attira a Empoli migliaia di partecipanti: un'occasione per divertirsi e scoprire le tantissime novità proposte dagli organizzatori. L'evento si svolge in questi giorni (15 - 16 marzo - anticipazione completa a pagina 18) e dimostra non solo la vicinanza di realtà differenti (videogiochi, boardgame, anime...) ma conferma che in Italia è possibile fare Entertainment in maniera costruttiva e intelligente.

CESARE ARIETTI

News	03	Universe At War	11	Mobile Games	17	Retrogaming	23
Anteprime	05	Smash Bros: Brawl	12	Eventi	18	Anime	25
Hardware	07	Flash Review	13	Software	19	Cinema in DVD	26
Hi-Tech	08	Console Portatili	14	Gladiatores	20	Music Time	27
Lost Odyssey	09	Speciale Dofus	15	Electronic Sports	21	CHAT!	28
Turok	10	Your Mobile	16	SELEZIONA LA PAGINA DA VISITARE!			



IL NINTENDO WII CONQUISTA L'EUROPA!

IL SUCCESSO DELLA CONSOLE SEMBRA INARRESTABILE!

Le nazioni europee sembrano aver ceduto al fascino dell'originalità: i giochi di **Wii** e **DS** hanno scalato tutte le classifiche di Spagna e Germania, lasciando spazio soltanto a titoli di grande richiamo come **Call of Duty 4** e **Unreal**

Tournament III. Così, mentre **Sony** e **Microsoft** proseguono il lungo braccio di ferro delle prestazioni next-gen, con dati di vendita altalenanti tra **PS3** e **Xbox 360**, **Nintendo** sorpassa facilmente la concorrenza. Come si dice, tra i due litiganti...

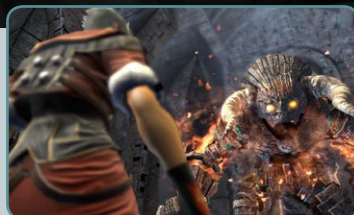
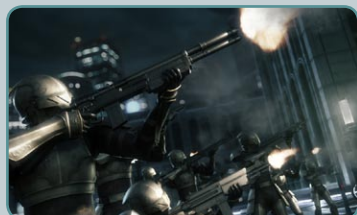
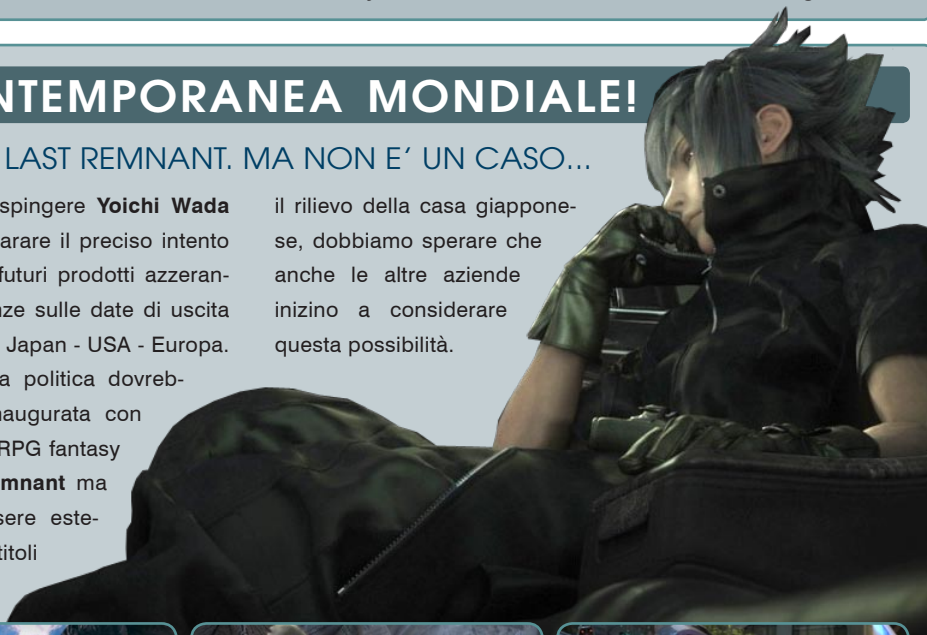
SQUARE ENIX IN CONTEMPORANEA MONDIALE!

RILASCIO UNIFICATO PER FFXIII E THE LAST REMNANT. MA NON E' UN CASO...

Cambio di rotta per il Giappone: **Square Enix** ha annunciato che pubblicherà in contemporanea mondiale i prossimi titoli di richiamo, in particolare **Final Fantasy XIII** e **The Last Remnant**. Dopo anni di continui posticipi tra continenti, con pubblicazioni a distanza di mesi (e volte anni) dello stesso titolo, il Giappone inizia a rivalutare il ruolo di Europa e America e la portata dei loro mercati commerciali,

al punto da spingere **Yoichi Wada** di **SE** a dichiarare il preciso intento di lanciare i futuri prodotti azzerando le differenze sulle date di uscita tra le versioni Japan - USA - Europa. Questa nuova politica dovrebbe essere inaugurata con l'attesissimo RPG fantasy **The Last Remnant** ma potrebbe essere estesa anche ai titoli minori. Visto

il rilievo della casa giapponese, dobbiamo sperare che anche le altre aziende inizino a considerare questa possibilità.



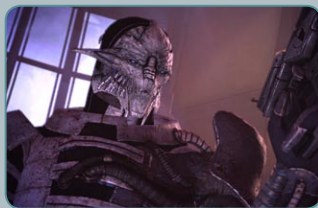
QUINDICI NUOVI GIOCHI PER CAPCOM!

UNA STAGIONE 'CALDISSIMA' PER LA SOFTWARE HOUSE

Mentre la maggioranza delle software house riesce a seguire lo sviluppo di due-tre titoli all'anno, esistono pur sempre developer capaci di lavorare cinque volte tanto con una qualità più alta della concorrenza... no, non è uno spot tv: parliamo di **Capcom**, che ha recentemente annunciato di essere al lavoro su quindici giochi differen-

ti. Dopo il rilascio di **Devil May Cry 4** e l'annuncio di titoli di richiamo, come **Street Fighter IV** e **Okami Wii**, la casa di **MegaMan** si sbilancia e annuncia la produzione di numerosi giochi decisamente interessanti, tra cui **Dark Void**, **Street Fighter 2 HD Remix**, **Commando 3**, **Rocketmen**, **Talisman** e **MotoGP**. Che dire, complimenti per l'impegno!





RILASCIATI NUOVI CONTENUTI PER MASS EFFECT!

400 MICROSOFT POINTS PER ESPLORARE NUOVE AREE DELLO SPAZIO!

Sta per iniziare una nuova, grande, avventura per scoprire i segreti dello spazio profondo: Microsoft e Bioware hanno annunciato il rilascio, acquisibile attraverso Xbox Live, del pacchetto **Bring Down the Sky** per l'ottimo **Mass Effect**. Il nuovo contenuto darà l'opportunità di esplorare un inedito mondo, il quale garantirà ulteriori ore di gioco e nuovi Achievements per il valore complessivo di 50 punti, mentre il download costerà 400 MS Points. Visto il successo del titolo, non possiamo che attendere un'utenza... 'di massa'!

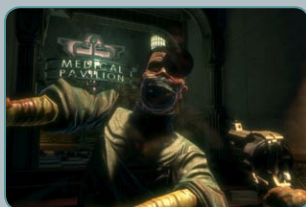


ARRIVA LA BETA DI SUPER STREET FIGHTER 2 TURBO HD

LA VERSIONE 'REMIX' DEL PICCHIADURO SARA' DISPONIBILE A BREVE

Per un periodo di due mesi Capcom darà la possibilità di godersi la versione beta dell'atteso **Super Street Fighter II Turbo HD** previsto per Xbox 360 e PlayStation 3. Il download del titolo sarà offerto esclusivamente a chi acquisirà **Wolf of the Battlefield: Commando 3** nei rispettivi

mercati virtuali, in arrivo nelle prossime settimane. I personaggi selezionabili saranno gli eterni **Ryu** e **Ken**, mentre lo stage su cui proveremo le nostre mosse, sarà soltanto uno. In ogni caso, questo remake promette grandi emozioni ai fan della saga: non resta che attendere lo Shoryuken definitivo!



E' ORMAI UFFICIALE IL SEGUITO DI BIOSHOCK!

IL CAPOLAVORO DI TAKE TWO SI PREPARA AL GRANDE RITORNO...

Take Two ha annunciato lo sviluppo del sequel dell'osannato **BioShock**, uscito su Xbox 360 e PC. Il titolo sarà però sviluppato, almeno inizialmente, dai **2K Marin** e non dai precedenti **2K Boston** capeggiati da **Kevin Levine**. Visto il successo e la qualità del primo episodio la notizia non ci ha certo sorpreso, anche se la data di rilascio sembra per ora davvero lontana: si parla dell'ottobre 2009, quindi avremo almeno due anni di attesa prima di poterlo provare. Ma una cosa è certa: le premesse per un nuovo hardcore game ci sono già tutte!



ANCORA MAFIA SU PC!

2K Czech ha diramato nuove immagini di **Mafia 2**. Il titolo sarà ambientato tra gli anni '40 e '50 e promette un rinnovato gameplay!



PS3: ECCO L'UPGRADE!

Sony ha reso disponibile il firmware 2.17 per PS3, che dovrebbe risolvere molti problemi del gaming online grazie alla rinnovata stabilità.



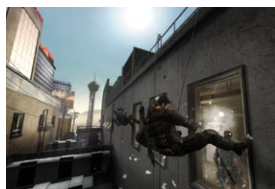
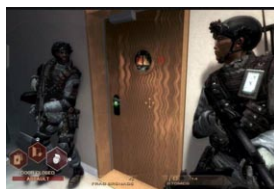
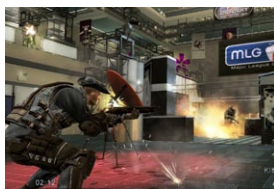
360 A PREZZO RIDOTTO!

Ottima notizia per i futuri fruitori Xbox 360: Microsoft ha ufficializzato un taglio di 50 euro sul prezzo consigliato, a partire dal 14 marzo!



MGS4: TROPPO GRANDE?

Secondo Kojima, **Metal Gear Solid 4** occuperebbe più di 50 gigabyte, tanto da costringere Konami a eliminare alcune features aggiuntive.



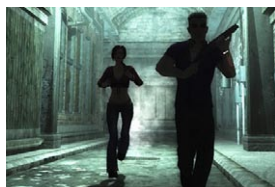
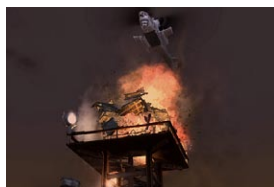
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX VEGAS 2

Publisher: Ubisoft / **Genere:** FPS / **Uscita:** 03 - 2008

PC
CD
ROM

Ubisoft Montreal ci riporta nella chiassosa e lucente Las Vegas, mettendoci nei panni del team Rainbow pronto a sbrogliare le manovre criminose rimaste aperte nel primo episodio. Questo secondo capitolo ambientato nella capitale del divertimento sarà quello conclusivo della parentesi aperta nel passato episodio; il termine delle

vicende culminerà quindi con la resa dei conti tra le due fazioni contrapposte. Il team di sviluppo si sta concentrando sul gameplay, con l'introduzione del sistema ACES, che ci permetterà di specializzare il protagonista verso strategie d'assalto, combattimenti corpo a corpo o precisione di tiro. Sarà implementato lo 'scatto', utile nelle situazioni di fuga o piazzamento. Anche l'aspetto grafico sarà potenziato e gli ambienti saranno più vari, vasti e maggiormente interagibili. Attendiamo l'uscita prevista per il prossimo 20 marzo per un verdetto definitivo!



SAINTS ROW 2

Publisher: THQ / **Genere:** Azione / **Uscita:** TBA 2008

MULTI

Contrastare il fenomeno GTA non è certo impresa di scarso fatto, soprattutto visti i dati di vendita del prodotto Rockstar. Tuttavia qualcuno ha già provato ad intralciare il suo predominio, conquistando un certo numero di utenti: naturalmente il riferimento è diretto a **Saints Row**, prodotto da THQ. I buoni auspici verso questo secondo capitolo nascono proprio dall'ottima esperienza vissuta con il primo episodio. In

questo nuovo atto i cambiamenti riguarderanno soprattutto l'implementazione di nuove caratteristiche, compreso il multiplayer. Il gioco proporrà un'accattivante sistema di personalizzazione del proprio personaggio, modellabile attraverso un potente editor. Sarà possibile creare anche la propria abitazione, da arricchire con diversi oggetti ed elementi. Insomma, poter puntare su un'alternativa valida a **GTA** farà sicuramente piacere ai possessori di **PS3** e **Xbox 360**!



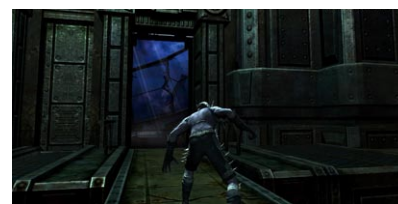
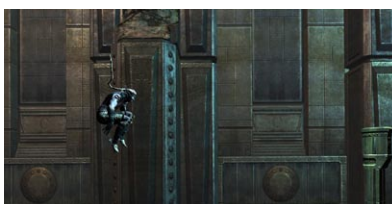


VIKING

Publisher: SEGA / **Genere:** Azione
Uscita: marzo 2008



Gli sviluppatori di questo Viking: **Battle for Asgard** (già famosissimi al pubblico grazie a **Spartan: Total Warrior**) ci presentano un action game davvero interessante condito da vicende legate agli Dei del nord. Per gli amanti del free roaming, il protagonista avrà piena libertà di movimento nei tre vasti continenti di gioco. Molte fasi rientreranno nella sfera degli strategici, per sviluppare ulteriormente il gameplay. E mentre leggerete queste righe il gioco sarà ormai arrivato negli scaffali dei negozi...



EDGE OF TWILIGHT

Publisher: SouthPeak / **Genere:** Adventure / **Uscita:** 2009

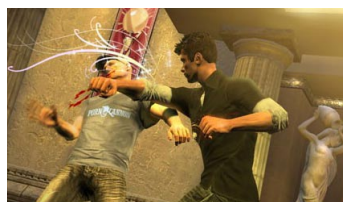
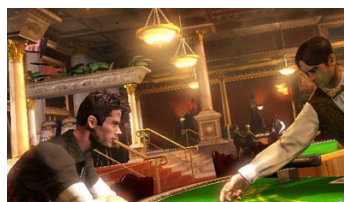
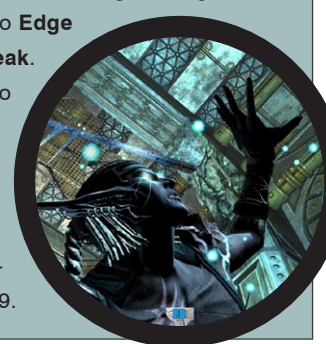


Dopo aver premuto il classico bottone rosso durante il "Giorno del Giudizio", la Terra dovrà affrontare un grosso cataclisma che porterà alla creazione di due emisferi diametralmente opposti.

Quello della luce, dove il sole è sempre alto nei cieli, governato dagli

Atherns e quello delle tenebre, dove il sole non sorge mai, governato dai **Litherns**. E' la premessa di questo **Edge of Twilight**, in sviluppo da **SouthPeak**.

Una delle novità di questo titolo sarà lo stile di combattimento: ogni volta che saremo esposti alla luce potremo ricorrere alla forza bruta, mentre nelle tenebre diventeremo agili e veloci. **Edge of Twilight** si prospetta come un titolo di grande spessore, previsto per il lontano (ma prossimo) 2009.



THIS IS VEGAS



Publisher: Midway Games / **Genere:** Azione / **Uscita:** TBA 2008

MULTI

Chi non vorrebbe farsi un bel giro nella capitale del lusso e del divertimento più

sfronato, restando comodamente seduto sulla poltrona di casa? **This is Vegas** ci offre questa occasione! La meccanica del gioco prevede diverse situazioni in stile **GTA**: partite ai tavoli da gioco, scazzottate libere,

belle ragazze e perfino corse automobilistiche... Da quanto trapelato, poi, sarà possibile cimentarsi nel Poker, nel Black jack e nelle 'infernali' slot machines.

E sfruttando un particolare sistema di gioco, sarà possibile addirittura barare! **This is Vegas** sarà disponibile entro la fine dell'anno su **Xbox 360**, **PlayStation 3** e **PC**. Attendiamo con ansia!



A cura di
www.pctuner.net

PCTUNER.NET

NVIDIA PRESENTA LA NUOVA GEFORCE 9600GT!

A breve distanza dal lancio della 8800GS, una nuova scheda di fascia mainstream

Nonostante sia ben difesa nella fascia alta del mercato, nVidia non ha posto molta attenzione al segmento **mainstream** nell'immediato passato: il settore di consumo più diffuso, infatti, ha visto come protagoniste solamente le **8600GT** e **GTS**. Per cercare di risolvere almeno parzialmente questa situazione è stata introdotta sul mercato la **GeForce 8800GS**, scheda dal costo contenuto e dalle buone prestazioni. Ma breve distanza dal lancio, nVidia

torna a presentare un prodotto tutto nuovo, basato su una **GPU** di recente realizzazione ed espressamente dedicata a questa estesa fascia d'utenza: si tratta della **GeForce 9600GT**. Con un costo compreso fra 150 e 200 Euro, si rivela come diretta concorrente dei modelli **HD3850** e **HD3870**: a conti fatti e test conclusi, le prestazioni sono del tutto simili anche se, alzando la risoluzione sembra però perdere il confronto.

■ Francesco Fortino



COSMOS S: SPAZIO... INTELLIGENTE!

Un Case ideale per i gamer e gli appassionati di Lan Party

Da sempre sinonimo di innovazione e cura realizzativa, CoolerMaster si occupa di tantissimi aspetti del pianeta **Personal Computer**. Negli ultimi anni, inoltre, l'azienda si è affermata anche nel campo dei case, grazie a prodotti che uniscono cura nel design, spaziosità e soluzioni tecniche all'avanguardia. Come qualsiasi società che voglia sempre essere al passo con i tempi, **CoolerMaster** non dorme sugli allori del successo della sua linea di case **Stacker** e introduce

costanti novità. Ecco quindi l'introduzione di **Cosmos S**: 10Kg di peso, comodi maniglioni di trasporto, 7 slot da 5.25" e 4 da 3.5", 5 ventole da 12cm e un'enorme ventola da 20cm sul fianco. Questi sono alcuni dei numeri del **Cosmos S** che, uniti a una capienza enorme e a un look aggressivo, ne fanno il case ideale per i gamer e gli appassionati di **Lan Party**.

■ Alessandro Crea

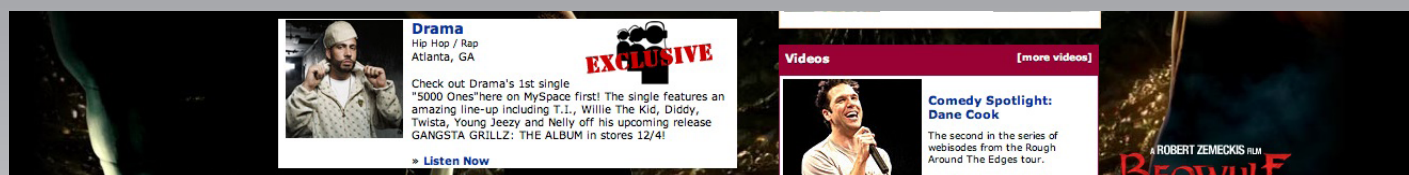


E LA MEMORIA?

Prestazioni a confronto...

Quanto incide la memoria video sulle prestazioni? Confrontando **Ati** e **nVidia** sono emersi particolari interessanti: **G92** cambia faccia da **256** a **512MB** e migliora anche nello step successivo. **RV670** invece è meno sensibile alle dimensioni del frame buffer: se **512MB** sono indispensabili per risoluzioni superiori a 1280x1024, il traguardo di 1024MB non è poi così conveniente.

■ Francesco Fortino



DA POKEY A JOBS, MYSPACE APRE LA GALLERIA DELLE APPLICAZIONI

Da oggi chiunque potrà installare i tool sviluppatori da developer che aderiscono all'iniziativa!

MySpace ha appena aperto un nuovo servizio che conta di attirare moltissimi utenti: parliamo della

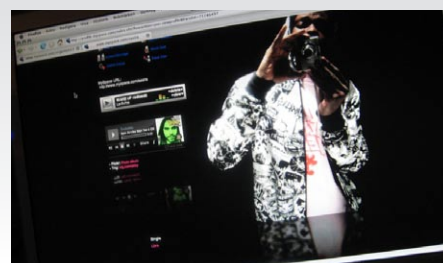
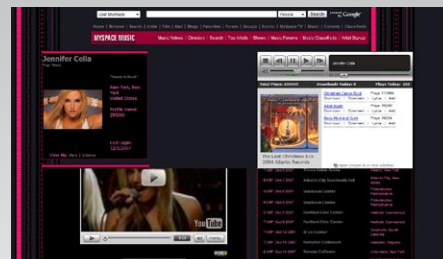
galleria delle applicazioni, al momento in fase beta. **PC Advisor** ne dà la notizia e spiega che tale novità consiste nel permettere a tutti i membri della comunità di installare applicazioni

create dagli sviluppatori che partecipano al programma dell'azienda. La galleria è una vera e propria opera d'arte, costituita

da piccole idee nuove e originali: l'**Honesty Box**, ad esempio, permette di mandare messaggi anonimi ai propri amici. **Pokey** è invece

un delizioso cucciolo di cane in 3D con il quale potrete giocare come fosse vero. **MyMiniLife**, invece, è l'ideale per chi ama decorare casa e ha già familiarità con giochi simili a **The Sims**. **Jobs**, infine, è un'utile applica-

zione che avvertirà gli utenti delle eventuali assunzioni in atto da parte di aziende. Insomma si apre una nuova fase per **MySpace**!



SONY



MICROSOFT E LA NUOVA SFIDA DEL BLU-RAY

Da Redmond arrivano notizie e smentite sul futuro di Xbox 360...

Dopo le presunte voci riguardo un possibile accordo tra Microsoft e Sony, per l'adozione del Blu-Ray su Xbox 360, arriva la smentita ufficiale. O quasi. "Microsoft non è al momento in trattativa con Sony o con la Blu-Ray Association per inserire il sistema Blu-Ray nella console", ha fatto sapere **Aaron Greenberg**, group product manager di Xbox 360,

nel corso di un'intervista rilasciata all'agenzia **Reuters**. Da Redmond è poi giunta una nota nella quale si fa notare che Microsoft già supporta la tecnologia Blu-Ray attraverso un driver **Windows** e continuerà a farlo senza per questo avviare trattative con la Sony. A questo punto dove sta la verità? Dobbiamo aspettarci nuove soluzioni integrate oppure un lettore esterno per Xbox 360?

Recensioni

Publisher: Microsoft

Developer: Mistwalker

Genere: RPG

Giocatori: 1



LOST ODYSSEY

Sakaguchi e Uematsu insieme su Xbox 360!

A cura di: Stefano "Zarek" Dicati

Se un uomo potesse trasformare i tradizionali GDR questo sarebbe Hironobu Sakaguchi, creatore di Final Fantasy. Entrato nei Mistwalker Studios, Sakaguchi questa volta ci regala **Lost Odyssey**, un lungo viaggio che non ci lascia affatto delusi. La nostra avventura inizia in un campo di battaglia dove **Kaim Argonar**, unico superstita all'impatto di un meteorite, si rivela essere un immortale che ha perso però memoria. Intrighi politici ed un mondo avvolto nella guerra saranno teatro di uno spettacolare viaggio, attraverso il quale **Kaim** ed altri immortali tenteranno di recuperare le proprie memorie... Il siste-

ma di gioco sembra ripreso dai vecchi GDR, compresi i menù ed i combattimenti a turni: le aggiunte in nextgen ne faranno però un ottimo mix che piacerà agli appassionati e ai nuovi giocatori del genere. **Lost Odyssey** utilizza l'**Unreal Engine 3** che garantisce anche nel comparto grafico un'eccellente realizzazione, nonostante qualche calo di framerate. **Sakaguchi** poteva di certo creare un ennesimo capolavoro ma anche se non ci è riuscito... ci è andato molto vicino!



IN ESCLUSIVA PER:
Xbox 360

Grafica

82

+ Ottima realizzazione dei personaggi!
- A volte cala il framerate

Giocabilità

87

+ Gameplay collaudato...
- ma per molti anche abusato...

Sonoro

84

+ Uematsu non si smentisce!
+ Buono il doppiaggio

Longevità

88

+ 50 ore di gioco...
- I neofiti potrebbero lasciarlo presto

GALEALE

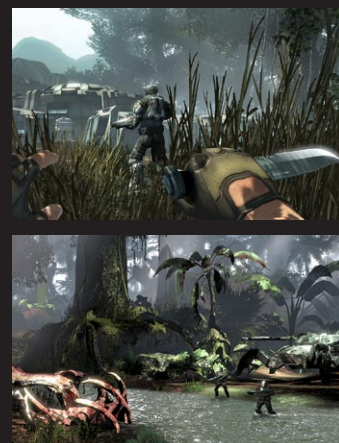
85

SITO UFFICIALE

SOMMARIO

PAGINA 09





TUROK

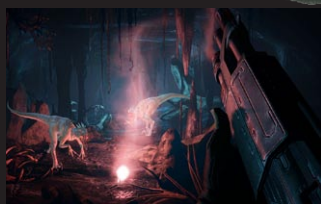
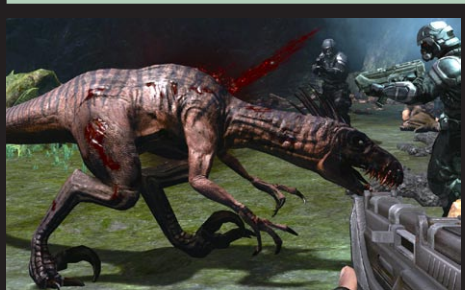
Dalla preistoria dei videogiochi... torna il Cacciatore di Dinosauri!

A cura di: Simone "Cloud" Giorgi

Sono passati diversi anni dalla mia ultima esperienza vissuta con la serie di **Turok**, immerso nello splendido universo creato in **Seeds of Evil**, secondo e forse miglior capitolo della saga. Chiusa questa sorprendente parentesi, gli amanti della serie hanno dovuto sopportare un crollo verticale della qualità complessiva dei vari sequel. A qualche anno di distanza **Propaganda Games** tenta di rimettere sui binari giusti un prodotto desideroso di tornare a grandi livelli. Impresa riuscita? Le vi-

cende di questo nuovo capitolo iniziano con l'atterraggio d'emergenza della nostra navicella. L'ambiente circostante risulta contraddistinto da una fitta vegetazione nella quale vivono dinosauri di varia natura, pronti ad ostacolare il nostro cammino... Nonostante l'azione risulti abbastanza divertente, **Turok** soffre di pecche difficilmente perdonabili. L'IA dei nemici non offre spunti particolarmente significativi.

Tecnicamente siamo sotto la media, con ambienti poco complessi e texture di bassa qualità. I vecchi fasti dei primi capitoli sono ancora ben lontani dall'essere raggiunti... ma gli appassionati potrebbero trovarlo comunque divertente!



DISPONIBILE ANCHE PER:

PlayStation 3, PC, Mobile

SITO UFFICIALE

Grafica

70

- Texture old style
+ In compenso, buoni i modelli 3D

Sonoro

82

+ L'atmosfera preistorica c'è...
+ ... e anche gli effetti sonori!

Giocabilità

68

+ Immediato e semplice...
- ... ma davvero troppo semplice!

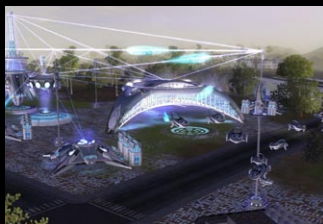
Longevità

72

- Single Player insufficiente...
+ Qualche punto in più al multiplayer!

GLOBALE

70



UNIVERSE AT WAR: EARTH ASSAULT

Tre fazioni in guerra: SEGA e Petroglyph unite in un grande strategico in real time per PC!

A cura di:
Simone "Syndar Nailo" Ceccarelli

Petroglyph decide di rilanciare la sfida agli RTS con questo **Universe at War: Earth Assault**. La trama è quanto di più classico si possa chiedere ad un gioco di questo tipo: una razza aliena, nota come **Gerarchia**, decide d'invadere la Terra. Chi ci salverà da questa potenza apparentemente invincibile? Ovviamente **Gundam**... non proprio, ma ci siamo vicino: si tratta dei **Novus**, un popolo di macchine senzienti che assomigliano molto ai classici Mech. La campagna principale è suddivisa in tre parti, ognuna dedicata ad una razza, ciascuna basata su sequenze di missioni ad

obbiettivi. Dal punto di vista tecnico il gioco ne esce senza infamia e senza lode: la grafica è gradevole, anche se si sarebbe potuto fare un po' di più. Anche il sonoro se la cava con una buona sufficienza, visto anche il ruolo marginale in questo tipo di giochi.

UAW sicuramente piacerà agli amanti della strategia, nonostante l'impressione di incompiuto e la brevità della campagna principale. Peccato perché la base per avere un titolo *'tripla A'* c'era tutta!



PC
CD
ROM

IN ESCLUSIVA PER:
PC

SITO UFFICIALE

Grafica

85

+ Il design è ispirato...
- ...ma la realizzazione è sottotono!

Sonoro

80

+ Funzionale all'azione!
+ Gradevoli sia gli effetti che la musica

Giocabilità

78

+ Modalità di gioco molto varie!
- Non adatta ai neofiti del genere!

Longevità

78

- Non lunghissimo viste le premesse...
+ ... ma piacerà agli appassionati!

GALEALE

80





SUPER SMASH BROS: BRAWL

Tutto quello che avreste voluto vedere in un videogioco Nintendo racchiuso in un semplice DVD!

A cura di:
Simone "Cloud" Giorgi

1 999: il Nintendo 64 si apprestava ad ospitare un titolo destinato ad entrare nell'élite dei videogiochi; un capolavoro di genuinità, immediatezza, che coinvolse milioni d'utenti attratti da quella meccanica dannatamente divertente e difficile da dimenticare: **Super Smash Brothers**. Naturalmente **Brawl** ripropone lo stesso gameplay, apportando però alcune novità in grado di arricchirne l'esperienza. I personaggi disponibili sono oltre trenta, tut-

ti estrapolati da vecchie glorie targate **Nintendo**, però con qualche succosa novità... Due esempi su tutti sono il mitico **Sonic** di **Metal Gear** e il velocissimo **Sonic**. **Nintendo** ci ha stupiti ancora una volta regalandoci un titolo dal sapore inconfondibile, ricco di contenuti da spolare lungo gli anni, ma soprattutto ci ha fornito un ulteriore pretesto per condi-



vedere l'amore per i videogiochi con amici e compagni di vita. Certo, anche in questa produzione c'è qualche piccolo difetto, single player meno evocativo del multi e online ancora da rivedere, ma sono tutti piccoli particolari destinati a scomparire al cospetto della totalità espressa dal resto del gioco. Non ci sono scuse, chiunque possieda un **Wii** dovrà assolutamente regalarsi quest'ennesima perla targata **Nintendo**.



Wii

IN ESCLUSIVA PER:
Nintendo Wii

SITO UFFICIALE

Grafica

88

+ Fluida e colorata!
+ 60 fotogrammi al secondo!

Giocabilità

95

+ Tantissime novità nel gameplay!
+ Controlli sublimi!

Sonoro

98

+ In una parola: straordinario!
+ I brani di Kondo sono da brivido!

Longevità

97

+ Modalità multiplayer infinita!
+ Milioni di possibilità!

GLOBALE

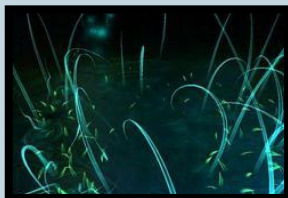
96

FLASH REVIEW

WWW.EVERYEYE.IT

Publisher: SCEE / Genere: EyeToy / Giocatori: 1

MESMERIZE

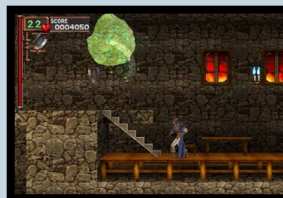


Mesmerize non è un gioco, ma un'applicazione che sfrutta le ampie capacità della cam e del microfono installati su **Playstation Eye**. Spendere 2,99 Euro per un (mezzo) titolo che è stato creato a scopo dimostrativo non è da tutti, lo ammettiamo, ma è pur sempre interessante scoprire le capacità nascoste in un oggetto ancora poco sfruttato su **PlayStation 3**. Una psichedelica esperienza videoludica.

VOTO >>>>> **NC**
Un vero colpo... d'occhio!

Publisher: Konami / Genere: Action - Platform / Giocatori: 1

CASTLEVANIA: THE DRACULA X C.



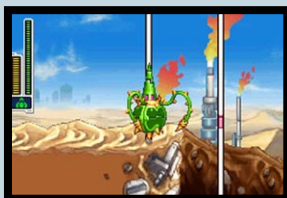
Castlevania: The Dracula X **Chronicles** si propone come il classico remake di un titolo del passato. Ma non solo: la presenza all'interno del pacchetto di **Symphony of the Night** e dell'episodio originale apparso oltre 15 anni fa su **PC Engine** rende pressoché obbligatorio l'acquisto di questa compilation a chi non abbia giocato tale capolavoro. Ai fan della saga consigliamo di armarsi di frusta e acqua santa!

VOTO >>>>> **8.0**
Un Vampiro tira l'altro...

Publisher: Capcom / Genere: Platform / Action / Giocatori: 1 - 2

MEGAMAN ZX ADVENT

Megaman ZX Advent è un altro passo in avanti per la serie. Il gameplay è stato affinato e reso più complesso grazie alle numerose trasformazioni, tutte caratterizzate in modo eccezionale. Purtroppo l'esperienza, seppur sufficientemente lunga e ricca di extra, proprio per il grande livello di coinvolgimento, spezza il cuore del giocatore, a cui non resta che pregare in un sequel al più presto possibile.

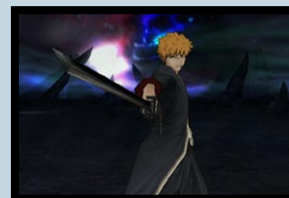


VOTO >>>>> **8.4**
E oggi che arma mi metto?

Publisher: SEGA / Genere: Picchiaduro / Giocatori: 1 - 2

BLEACH: SHATTERED BLADE

Bleach: Shattered Blade, nonostante sia un picchiaduro semplice, divertente e dalle buone potenzialità, presenta lacune nella realizzazione tecnica dei fondali e nella giocabilità, che risente di un'implementazione ingenua delle funzioni del Wiimote rispetto alle ultime produzioni del genere. Le poche modalità di gioco presenti sono appena sufficienti a garantire una buona longevità. Consigliato solo ai fan.



VOTO >>>>> **6.5**
Non resta che fare Harakiri

Publisher: High Voltage / Genere: Picchiaduro / Giocatori: 1

BEN 10



Ben 10 è un titolo onesto e consigliato a tutti gli appassionati della serie animata. La quantità ingente di materiale ludico e il gameplay bilanciato e funzionale ci permettono di suggerirne l'acquisto anche agli sfegatati dei picchiaduro a scorrimento e dei titoli d'azione puri. A limitarne la piena fruibilità vi è un comparto tecnico non eccezionale e una fatale monotonia nella meccanica di gioco.

VOTO >>>>> **7.5**
Picchia che ti passa!

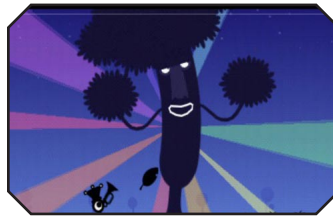
Publisher: Ubisoft / Genere: Guida / Giocatori: 1 - 2

NITROBIKE



Nitrobike non solo non è il grande titolo che qualcuno sperava, per via di alcune leggerezze: da un modello di guida troppo arcade e sovente impreciso a una grafica che non sfrutta le potenzialità del **Wii**. Inoltre il gioco soffre di una certa ripetitività di fondo che ne accorcia la vita. La situazione è un po' diversa in compagnia di amici o via wi-fi connection. Consigliato agli appassionati più sfegatati del genere.

VOTO >>>>> **5.5**
La moto non riparte più!



Publisher: SCE / Genere: Azione - Musicale / Giocatori: 1

PATAPON

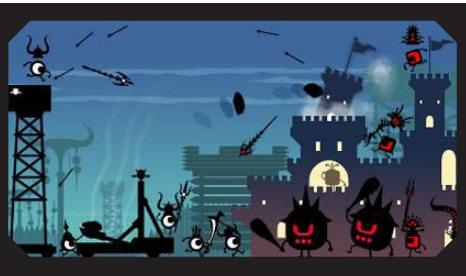


E' difficile trovare un genere preciso in cui collocare questo **Patapon**: una geniale struttura tecnica, ispirata chiaramente a **Loco Roco**, dove si intrecciano strategie ad aspetti puramen-

te Action. In perfetto stile **Dance Dance Revolution**, tutte le azioni compiute all'interno del titolo dovranno essere eseguite a ritmo musicale, orchestrate da mamma **Sony Computer Production** in persona!

Patapon di fatto è una specie di "guerra alimentare" e tribale, che prende ottimi spunti da più giochi, con il risultato evidente di una pubblicazione veramente imperdibile e a lunghi tratti altamente godibile. Oltre 30 livelli (anche se purtroppo manca il collegamento on-line), che determinano un'ottima longevità e un'idea di base tanto originale che solo **Sony** poteva tirare fuori dal suo maestoso cilindro.

GRAFICA	62	81 GLOBALE
SONORO	96	
GIOCABILITA'	80	
LONGEVITA'	85	



Publisher: Sierra / Genere: Avventura / Giocatori: 1

THE SPIDERWICK CHRONICLES



Livelli variopinti e fatati, spettacolari quanto incredibili incantesimi e un carnet di creature mitiche: è la nuova avventura di **Sierra**, tale **The Spiderwick Chronicles**, ispirata ad un libro di illustrazioni che racconta cosa succede nella dimensione segreta scoperta dal giovane protagonista **Arthur Spiderwick**. Buona parte del gameplay si basa sull'uso del pennino: toccare il punto del quadro dove si vuole andare, dar vita a sensazionali battaglie, interagire con gli oggetti e scoprire le tonnellate di tesori e personaggi nascosti, sono solo

alcune azioni che si possono compiere nella felice dimensione fatata. La storia è studiata per non annoiare mai e mentre si procede nell'avventura succederà sempre qualcosa di imprevisto. Peccato che l'avventura risulti veramente troppo breve, minando il voto finale che poteva, anzi doveva essere più alto. Un buon titolo, forse adatto maggiormente ad un pubblico più giovane, ma vale comunque la pena di farci un pensierino!

GRAFICA	62	81 GLOBALE
SONORO	96	
GIOCABILITA'	80	
LONGEVITA'	85	



Dofus

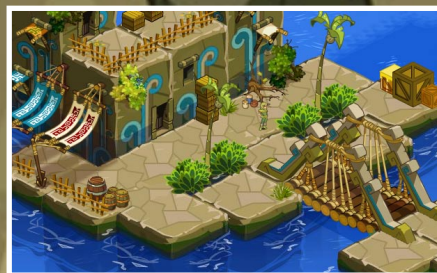
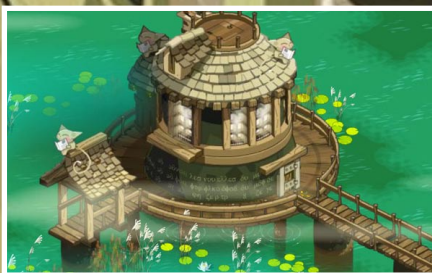
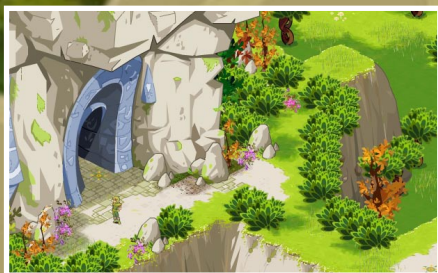
Arriva in Italia il popolare MMORPG francese sviluppato da Ankama!

A cura di:
Valerio "Zatamus" Fusco

Il fantasy è uno dei generi maggiormente apprezzati sul web, sia per la forte caratterizzazione delle ambientazioni che per quella dei personaggi. Questa premessa ci porta a parlare di **Dofus**, una promettente rivelazione online che ha saputo conquistare migliaia di utenti dal suo lancio (settembre 2004). Sviluppato dal team francese **Ankama Studio** e limitato inizialmente alla Francia, attualmente è aperto a Germania, Inghilterra, Spagna

e, a partire dalla primavera, anche all'Italia. La narrazione ruota attorno ad un mondo fantastico, popolato da strane creature antropomorfe divise in 12 classi, dove si nascondano preziosissime uova di drago chiamate **Dofus**. In loro si nasconde l'intero benessere dell'universo e, per questo, sono causa di guerre tra le diverse città. Ma una minaccia più pericolosa incombe sul mondo di **Amakna**, dove si svolgono le vicende: l'apparizione di mostruose creature e di interi continenti, dove si nascondono perigliosi dungeon e misteri sopiti

da scoprire... **Dofus** è basato sulla classica struttura a turni: le battaglie si svolgono su una griglia e il tutto è gestito da un semplice sistema *punta & clicca*. Bisogna ammettere che una delle migliori caratteristiche del gioco è la possibilità di prendere parte ad una completa modalità **PVP**, oltre al classico **PVM** per chi ama le quest o affrontare nemici per il semplice piacere di fare farming. Il tutto, infine, è accompagnato da una colonna sonora d'atmosfera e da brani orecchiabili. Ora non resta che attendere il rilascio in Italia! ■





Palm Centro



Stabilità e performance sempre in tasca: è Palm OS!

Coloro che seguono costantemente le tecnologie più recenti conosceranno senz'altro **Palm**, società specializzata nella realizzazione di palmari dotati di un sistema operativo alternativo al più diffuso **Windows Mobile**. I suoi palmari sono universalmente considerati tra i migliori ed i più affidabili, piccoli gioielli che fanno della semplicità d'uso e della praticità un "family-feeling" inconfondibile. Fortunatamente anche il **Palm Centro**, smartphone di ultima generazione dal design semplice ma moderno, contraddistinto dalla tastiera **Qwerty** integrata e dall'ampio monitor a 65000 colori (320x320 pi-

xel), dotato del sistema operativo **Palm OS**. Un Quadband ben accessoriato (fotocamera 1.3 Megapixel, Bluetooth), la cui unica pecca, trattandosi di uno smartphone di recente progettazione, è l'assenza del Wi-Fi. Fortunatamente la possibilità di interagire con il sistema **Google Maps**, il lettore MP3 integrato e la possibilità di espandere la memoria tramite uno slot **microSD** compensano ampiamente questa "mancanza". Uno smartphone adatto a chi non può rinunciare ad un piccolo computer, compatto e leggero, da poter portare sempre in tasca. O, perchè no, nella borsa...



MOBILE NEWS

The Latest News From The World

SUN E JAVA ALL'ASSALTO DI APPLE IPHONE!

Un nuovo SDK per sviluppare applicazioni multimediali...

Alzi la mano chi non conosce **Java**, il celebre linguaggio di programmazione sviluppato da Sun Microsystems. Un linguaggio flessibile e di cui apprezziamo le qualità. Perché molti dei contenuti interattivi, come giochi per cellulari e siti web, sono realizzati utilizzando proprio questo capolavoro della tecnica. Ebbene



ora Sun ha deciso di invadere anche l'**Apple iPhone**, rilasciando nei prossimi giorni un SDK per sviluppare applicazioni in grado di girare sul telefono della casa di Cupertino e di sfruttare ogni caratteristica. Ovviamente starà agli sviluppatori realizzare software ed applicazioni adatte, sfruttando anche l'innovativa tecnologia **J2ME**, che orienta il linguaggio Java verso un formato multiplatforma.



MONKEY BALL 2

Direttamente dalla versione per Nintendo Wii, ecco arrivare in formato Mobile questo porting di **Super Monkey Ball Tip 'N Tilt 2**, sviluppato dall'eclettica **SEGA**. Ritroveremo dunque tutti i puzzle dell'originale, le simpatiche scimmiette e, soprattutto, le divertentissime piattaforme da ruotare per risolvere gli enigmi! Niente male davvero!



VOTO **90**

PUZZLE QUEST



Unire un Gioco di Ruolo dal classico stile orientale ad un puzzle game stile Puyo Puyo? Il curioso mix è l'aspetto caratteristico di questo **Puzzle Quest: Warlords**, che ci permette di scegliere tra ben otto personaggi di quattro differenti classi. Una personalizzazione che il settaggio parametri più adatti al proprio stile di gioco. Consigliato soprattutto ai fan del genere!

VOTO **85**

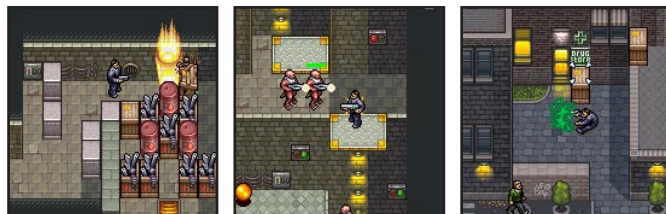
SUPER BILIARDO

Il biliardo è uno degli intrattenimenti più amati e diffusi, quindi non poteva mancare una nuova versione votata al multiplayer da giocare sul proprio telefono cellulare. **Super Biliardo 3D** riproduce fedelmente il feeling delle vere sfide al tappeto verde e propone un concept divertente, anche se inizialmente potrebbe risultare un po' ostico.



VOTO **83**

MEN IN BLACK



Uno dei film più apprezzati e famosi di Hollywood approda sul piccolo schermo dei cellulari, portando con sé una terribile minaccia aliena. Dotato di uno stile grafico 2D collaudato e convincente, **MIB** si rivela un action / avventura, basato ovviamente sul blastaggio in massa dei simpatici visitatori extraterrestri. Adatto non solo ai fan della pellicola!

VOTO **87**

TETRIS BLOCKOUT



I giocatori di vecchia data non potranno non ricordare questo classico del divertimento, nato dall'idea di portare il concept di **Tetris** in un ambiente 3D. Con una visuale dall'alto, dovremo incastrare le varie forme nella maniera migliore e senza lasciare spazi vuoti. Il gameplay risulta forse più ostico rispetto alla versione 2D ma rimane comunque divertente!

VOTO **79**

HOLY WARS



Ecco uno di quei giochi capaci di riproporre tutti gli elementi che hanno reso grande il genere **arcade**: grafica definita e character design accattivante, gameplay semplice e praticamente infinito: **Holy Wars** risulta un vero classico del genere action, ma unisce anche elementi da **JRPG**. In più la storia intriga il giocatore fin dall'inizio. Che volete di più?

VOTO **91**

EVENTI

Game Developers
Conference

08

February 18-22
San Francisco
Moscone Center

Learn

GAME DEVELOPERS CONFERENCE

La parola agli sviluppatori nella Convention più importante nel mondo del gaming!

L'industria del divertimento si confronta con la ricerca e l'innovazione tecnologica: è questo il senso del **Game Developers Conference**, manifestazione che ogni anno attira sviluppatori da ogni parte del mondo per presentare i risultati dei propri lavori. L'edizione 2008, che si è svolta dal 18 al 22 febbraio presso il **Moscone Center** di San Francisco,

è stata un'occasione interessante per avvicinarsi al know-how della produzione, con interventi che hanno messo in luce aspetti 'nascosti' dei videogiochi next gen. Come nel caso di **Prototype**, titolo in sviluppo da **Radical Entertainment** di cui è stata illustrata la dinamica delle interazioni ambientali e l'evoluzione delle location dopo ogni sessione di gioco. Grande attenzione

poi per la conferenza curata da **Square Enix** e dedicata al **Crystal Tool**, engine proprietario creato da cinque differenti team per lo sviluppo di **Final Fantasy XIII**: il **CT** è una sorta di editor che predispone il controllo su animazioni ed effetti. Il **GDC 08** conferma quindi la complessità di un'industria che inizia ad avere un ruolo sempre maggiore rispetto a quella di cinema e tv.



LUDICOMIX 2008

Dal 15 al 16 marzo, appuntamento imperdibile con il divertimento!

La quinta edizione di **Ludicomix** (Empoli, 15 - 16 marzo) non tradisce le aspettative dei fan, con un nuovo appuntamento che si prospetta davvero interessante. La manifestazione toscana propone come ogni anno un binomio imperdibile che unisce insieme fumetto e gioco in tutte le loro forme: tra gli eventi di rilievo in programma

troviamo la **Prima Adunanza del popolo di Legenda**, la più grande community italiana di giocatori di Giochi di Ruolo in **Second Life**, la **Gara di Cosplay**, a cura dell'**Associazione Nazionale Cosplay (A.Na.Co)** e numerosissimi tornei dedicati ai titoli più amati dagli amanti dei board game: da **Magic a Warhammer Fantasy**, da **Dungeons & Dragons** a

Bang!, tutti i giocatori potranno tentare di conquistare il titolo di campione. E grande sorpresa per gli amanti del cinema horror: nella serata di sabato 15 si svolgerà **Horror Night**, video proiezioni da brivido curate da **Videa & Extreme**, il tutto mentre proseguiranno live game di **Sine Requie** e **Vampiri**. Insomma, un'occasione davvero da non perdere!



KORE PLAYER

Native Instruments ha rilasciato un **player free** con oltre 300 megabyte di suoni!

Chi non conosce la tecnologia di **KORE**, uno dei tool di punta di **Native Instruments**, dovrebbe certamente dare un'occhiata in rete per scoprire le interessanti possibilità di questo software, a cui si aggiungono le periferiche hardware appositamente disegnate. Per questo motivo ha suscitato molta sorpresa l'annuncio del rilascio di que-

sto nuovo **KorePlayer**, lettore free da utilizzare stand alone o come plug in, sviluppato dalla software house tedesca per avvicinare gli utenti a questo tipo di tecnologia. In pratica si tratta di un programma capace di 'leggere' un banco suoni da 300 megabyte da scaricare in bundle. Una sorta di demo delle potenzialità del vero **Kore** che, arrivato alla versione 2,

si sta progressivamente affermando come uno dei principali standard per la musica digitale. Ovviamente il software completo (purtroppo non affatto economico) permette una completa modificazione dei campioni sonori, mentre questo lettore si limita a riprodurre gli strumenti: ma le sonorità presenti non mancheranno di conquistare gli amatori del genere!



AMAYA 10.0

Web Desing facile con la nuova versione del tool sviluppato dal consorzio **W3C**



Creare un sito web in maniera facile, veloce e, soprattutto, senza conoscere complicati comandi di programmazione? Quella che fino ad oggi sembrava una 'scappatoia' tutto sommato limitata nel panorama del web design sta diventando una realtà affermata: la conferma arriva dal consorzio **W3C**, che comprende numerose aziende

e gruppi di ricerca per migliorare le risorse di Internet e che ha recentemente rilasciato **Amaya 10.0**. Questo efficace tool è completamente Open Source e integra l'interfaccia **wysiwyg**, studiata appositamente per realizzare pagine web senza ricorrere alla programmazione in codice. La prima novità di questa release è la possibilità di caricare

Themes già pronti, in modo da agevolare al massimo la progettazione di una nuova pagina. Per gli utenti più avanzati, poi, **Amaya** supporta due stili di editing, uno in word processing e l'altro in XML. Inoltre è stata migliorata l'interfaccia utente e integrate funzioni di personalizzazione avanzate. Insomma, semplice, funzionale per tutti... e soprattutto **free**!



EPS: LA GRANDE SFIDA IN ARRIVO! INTERVISTA AL TEAM LEADER DEI GLADIATORES.DOTA

Si è conclusa EAS, Amateur Series del portale più famoso d'Italia, ed è tempo di fare sul serio: a breve inizierà la nuova stagione delle **Professional League Italiane** con molte novità. Una di queste è sicuramente l'esclusione di due giochi storici: **Counter Strike** e **Warcraft 3**. Ma segna pure dei cambiamenti importanti:

primo fra tutti la famosa **Mod** di **WC3**, **DotA**. Eccoci quindi a parlare con **Niccolò "Nik" Coli**, team leader dei **Gladiatores**, uno dei team più promettenti di queste **EPS**, che daranno battaglia ai fortissimi **Inferno**.

GAME: Ciao, intanto presentati a tutti i lettori!

Niccolò: Ciao a tutti, sono Niccolò, fiorentino

di 27 anni, dottorando e leader dei **Gladiatores.DOTA**.

GAME: Siete diventati uno dei top team Italiani, vincendo contro chiunque, a parte la 'bestia nera' **Inferno**: cosa vi ha portato ad ottenere simili risultati?

Niccolò: All'inizio neanche noi ci aspettavamo un simile risultato. Ci siamo allenati sia singolarmente sia a livello di gruppo, giocando numerose **cw** e cercando di migliorare di volta in volta. Un salto di qualità è arrivato con l'entrata nel team dell'amico **Snake**, uno dei più esperti giocatori di **DotA** nel panorama europeo. Per quanto riguarda gli **Inferno** è giusto riconoscere che sono ancora ad un livello superiore, anche se non siamo ancora riusciti

a scontrarci con loro giocando con il nostro top team.

GAME: Come vivi la pressione delle aspettative che a te e al tuo team sta venendo impressa?

Niccolò: Non è facile, devo ammetterlo. Penso però che non dobbiamo cadere nell'errore di sentirci più forti a priori. In ogni caso continueremo ad impegnarci per dare il massimo.

GAME: Quali sono le tue aspettative per il futuro?

Niccolò: Mi aspetto di ripetere l'ottima **EAS** anche in **EPS**, mettendoci tutta la nostra buona volontà e la voglia di divertirci, perché in fondo è questo lo spirito con cui il nostro team affronta da sempre questa avventura. Infine un grazie particolare ai **Gladiatores** che hanno avuto fiducia in me fin dall'inizio!

IL TOP TEAM
GUIDATO DA
NICCOLÒ
"NIK" COLI



E ADESSO E' TEMPO DI HALO 3!

Dopo aver conquistato numerosi awards in ambito europeo e nazionale su giochi per **PC**, i nostri **Gladiatori** ampliano i loro obiettivi e puntando la spada sul mondo delle console! Ecco dunque il benvenuto al nuovo team di **Halo 3** per **Xbox 360**. Una formazione molto conosciuta in Italia e che vanta alcuni tra i player migliori della penisola! I loro nomi? Iniziamo dal Team leader **NeOn**, passando per il capitano **WyKn3sS** fino ad arrivare a **sk4rbon4sso**, **Yago**, **Ar-s3n1K** e **Purple Haze**. Non possiamo che

augurare a questi promettenti ragazzi di fare sempre meglio! Il **Multigaming Clan Gladiatores** è riuscito a distinguersi negli ultimi mesi in tantissime discipline diverse, anche grazie al supporto di tanti sponsor di rilievo. E recentemente anche **Extreme Gamerz**, un'azienda giovane, ha sposato la causa dei nostri Gladiatori, per riuscire a fare sempre meglio!

La guerra
iniziata su PC
raggiunge
le console!



LE PRIME 'LEAGUE' IN ITALIA... DA PROGAMING A ESL: LE LAN CHE CAMBIATO LA STORIA

Il mese scorso ci eravamo lasciati con NGI, la società che ha "iniziato" gli italiani al pro-gaming vero e proprio, riuscendo anche a portare nel nostro paese un evento importante come i **World Cyber Games**, le Olimpiadi dei Videogame: anche il Bel Paese aveva conosciuto l'agonismo ed era maledettamente affascinante. Ad NGI si sostituì presto **Progaming Italia**, una società creata nel 2003 da Daniel "Papino" Schmidhofer, un ex giocatore, con la collaborazione di Holger "Holle" Schöpf. Inizialmente, con NGI che stava letteralmente dominando il mercato degli eventi offline (i cosiddetti **LAN Party**),

Progaming decise di intraprendere una strada diversa, sfruttando il lato online del gaming, quello che, per forza di cose, raggiunge più persone. Ecco così che Papino ed Holle si aggiudicano i diritti in Italia per realizzare l'**Electronic Sports League (ESL)**, una league online tedesca che risale addirittura al 1997 e che aveva avuto già un discreto successo in patria. Nato inizialmente organizzando tornei per puro divertimento, il sito tedesco era cresciuto rapidamente negli anni, arrivando ad organizzare in Germania le prime **Pro Series**, torneo professionistico da disputarsi quasi

interamente online, salvo le finali, che si svolgono tradizionalmente in **LAN**. La Germania, già molto avanti a livello di pro-gaming rispetto ad altre nazioni europee, recepì molto bene questo nuovo format e, nel giro di poco tempo, le **ESL Pro Series (EPS)** diventarono uno dei tornei più importanti del paese, con in palio cifre che crescevano esponenzialmente di stagione in stagione. L'Italia, però, non era ancora pronta per un evento come questo ed era impensabile realizzare nel nostro paese quella che, in Germania, era ormai una consuetudine. **Progaming** si rimboccò però le





IL TEAM IMPACT ALLE ESL PRO SERIES SEASON IV!

I Team Impact rinnova la propria presenza nelle massime divisioni dei campionati italiani, le ESL Pro Series. Alla sesta edizione del celebre torneo, che prevede un montepremi di 30.000 Euro, il team presenterà la propria divisione di punta, la sezione CoD. La lineup composta da jimmy, Lascia, Matrix, Puma, shade, smndrl e capitanata da George sarà nuovamente chiamata a dimostrare il proprio valore sul titolo Activision, con l'obiettivo di qualificarsi per la quinta volta consecutiva alle finali di Bolzano, previste dal 30 Maggio al 1 Giugno.

maniche e, finalmente, a fine 2005 riuscì a lanciare le prime **ESL Pro Series** italiane, con ben quattro giochi in gara, i più amati del momento: **Counter Strike 1.6**, **Counter Strike: Source**, **WarCraft III** e **Battlefield**. Titoli che diedero vita ad una stagione emozionante, almeno per la parte online, dove i player potevano giocare comodamente da casa propria. Eh sì, perché, una volta arrivati alle finali, disputate offline a Bolzano, ecco che si dovettero fare i primi conti con il professionismo e le sue esigenze: vuoi per la location particolare, vuoi per la mentalità non ancora conforme a tornei di questo tipo, alcuni team non si presentarono alle finali; il torneo aveva dunque fallito (almeno in parte) il proprio obiettivo. Per fortuna le cose cominciarono a migliorare già nella stagione seguente, anche grazie ad una community emergente come quella di **Call of Duty 2**, un gioco che in breve tempo

diventò fra i più giocati ed amati nel nostro paese e fece registrare record di spettatori nello streaming web. Eh sì, l'altra novità introdotta da **ESL** fu lo streaming via web delle finali, una vera e propria tv dei videogiochi, con tanto di commentatori, dove le persone da casa potevano seguire i match come si fa con qualsiasi partita di calcio alla tv.



Ovviamente questo metodo di coverage era già ampiamente usato all'estero, ma in Italia rappresentò una vera e propria rivoluzione e contribuì ad accostare nuove persone al fenomeno del progaming. Nel momento in cui leggerete queste righe sarà già iniziata la sesta stagione delle **EPS** italiane che, con un montepremi di ben 30.000 Euro, hanno fatto passi da gigante rispetto alle prime edizioni e cominciano ad attirare l'attenzione anche dei non addetti ai lavori. Ovviamente la storia del progaming è molto più complessa ed articolata, ma speriamo di avervi fornito una prima infarinatura sull'argomento!

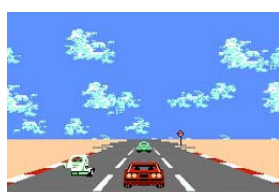


AREA CLAN: BLACK LION ITALIA

I Clan Black Lion Italia nasce dall'entusiasmo di portare avanti l'amicizia virtuale nata grazie alla Chat presente su **Win mx** = = = **Giokitalia** = = =. Il clan viene costituito nell'aprile del 2005 e i primi arruolamenti sono avvenuti proprio in chat! Il team inizia la sua esperienza con **Swat 4**, giocando con quattro valori in mente: Amicizia, Unione, Rispetto e

Divertimento. Dopo aver fatto amicizia con altri player, il team passa da circa 10 player a più di 20. I **Black Lion** hanno una struttura a 'gradi', per dare al gruppo un'impronta più seria: i vari gradi e la loro gerarchia rappresentano la struttura guidata seguita dal **Clan BLI**.

CLICCA QUI
PER PUBBLICARE
IL TUO CLAN
SU GAME!



QUANDO SQUARESOFT SFIDAVA SEGA...

Un racing game con una sportiva rossa...OutRun su NES?

A cura di
Riccardo Bertolini

Quando era uscito il bellissimo Outrun di SEGA, Squaresoft (proprio la stessa che creò il leggendario primo Final Fantasy)

rispose con un titolo di guida altrettanto curato e coinvolgente: parliamo proprio di **Rad Racer**. A bordo di uno dei due bolidi messi a disposizione (una Ferrari 328 o una macchina da corsa F1) era necessario correre come pazzi sino al traguardo. Il vero antagonista di questo gioco era il tempo: i motori potevano sfiorare i 300 km/h ma



se terminava l'esiguo tempo messo a disposizione dei giocatori, l'acceleratore smetteva di funzionare e la macchina diminuiva di velocità fino a fermarsi completamente. Sulla scatola del gioco spiccava la scritta **3-D ACTION!**, riferita a un paio di occhiali blu-rossi che, uniti a una visuale alternativa attivabile con **SELECT**, tentavano di offrire un maggior senso di profondità. Grande pecca del gioco era il sonoro, terribile e quasi irritante: una brutta macchia sul curriculum... di **Nobuo Uematsu!**



A cura di
Leonardo Masciadri

CHI HA PAURA DELLO SPRITE GIGANTE?

I violenti combattimenti su Amiga ai tempi di **Sword of Sodan**



Gli sprite più grandi che abbiate mai visto in un gioco per Amiga: questo è il biglietto da visita di **Sword Of Sodan**, produzio-

ne statunitense della **Discovery Software**, che ci aveva regalato lo splendido **Hybris**, impareggiabile sparattutto verticale. In **SOS**, picchiaduro arcade a scorrimento, la grafica, per quel periodo rivoluzionaria, andava di pari passo con la violenza, con un bel condimento di teste mozzate e sangue in abbondanza, rendendolo



di fatto uno dei giochi più violenti dell'epoca. La giocabilità era molto, molto grezza, in confronto soprattutto agli standard odierni, i movimenti

possibili pochi e neanche ben animati, ma il solo fatto di poter giocare con personaggi alti quasi tutto lo schermo cancellava ogni altro difetto. Dal punto di vista audio, oltre a ottime musiche, effetti sonori molto curati, il gioco comprendeva efficaci spezzoni di parlato campionato che, a quei tempi, suscitavano sempre gran stupore!





FREEONLINE.it

La guida alle risorse gratuite su Internet

Se è gratis, se è su Internet, lo trovi su www.freeonline.it

www.xfactor.rai.it

X Factor è un Talent Show musicale che ha come obiettivo quello di scoprire e lanciare un cantante che abbia le caratteristiche per diventare una vera e propria Popstar. L' **'X Factor'** è *'quel talento speciale che trasforma una persona comune in una Star'*: questa l'idea con cui il produttore artistico **Simon Cowell** ha creato lo show. Per aspiranti artisti!

www.wikivoyage.org

Wikivoyage si autodefinisce "guida turistica, libera, aggiornata ed affidabile". Il progetto si propone l'obiettivo di diventare una guida mondiale del turismo grazie alle contribuzioni di utenti dislocati ovunque nel mondo. **Wikivoyage** vuole soddisfare il bisogno dei viaggiatori di ottenere informazioni aggiornate e in modo istantaneo grazie alla Rete.

www.instantaction.com

Instantaction.com è una rivoluzionaria piattaforma che permette di giocare gratuitamente online, attraverso il proprio browser, con dei veri e propri videogiochi sviluppati in 3D, giocabili anche in multiplayer. E' necessaria una registrazione gratuita e il download di un software che consente di accedere ai singoli giochi.



I 5 più attesi...



METAL GEAR SOLID 4



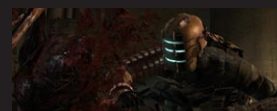
STARCRAFT 2



Haze



TOM CLANCY'S ENDWAR



DEAD SPACE

SPAZIO AI LETTORI

PUBBLICA IL TUO TALENTO SU GAME!



TIFA / FANTASY



KEYJEY



CLAUDIOSOV

I nostri lettori continuano a stupirci con illustrazioni e fumetti davvero spettacolari! Ed ecco i tre incredibili disegni di questo mese... complimenti!

Vuoi inviare un disegno?
CLICCA QUI !!!



UMISHO

Umineko Shogyo Koto Gakko

A Umisho è un anime pieno zeppo di gag esilaranti, personaggi più o meno strampalati e tante belle ragazze. Tratto dal fumetto originale, ideato da **Mitsuru Hattori**, si dipana attraverso 13 episodi ricchi di gag spassose in grado di strappare sorrisi sin dal principio della serie, sebbene la storia e l'evoluzione dei

personaggi siano alquanto limitati rispetto al manga (molto più approfondito e meglio strutturato). Proprio le situazioni grottesche, innescate sovente da personaggi assolutamente deliranti, sono il

fulcro di **Umisho**, che si è rivelato come la più gradita sorpresa degli ultimi tempi (pur non essendo un Anime di fascia alta e avendo alle spalle il pressocchè sconosciuto studio **Artland**). Geniale in moltissime "trovate", dall'inizio alla fine della serie: raramente un anime del genere mantiene costante la stessa "gradazione" comica. La storia, piuttosto semplice



a dire il vero, è ambientata nell'**Umineko Shogyo Koto Gakko** (abbreviato, appunto, **Umisho**), una scuola superiore situata in un'isola della prefettura di Kanagawa, frequentata dal protagonista, **Kaname Okiura**, un giovane con una terribile fiffa dell'acqua (ma che non gli impedisce di fare da sostituto allenatore della squadra di nuoto). Tut-

to sarà letteralmente sconvolto dall'arrivo di **Amuro Ninagawa**, una curiosa ragazza che abita, assieme al padre, su una strana casa galleggiante. Fin da subito dimostrerà le sue doti di nuotatrice, facendo breccia nelle mura

della squadra di nuoto dell'Istituto **Umisho**, sempre ben sorvegliate dal vice-capitano della squadra, **Momoko Orizuka**, severissima bellezza in costante battaglia contro i "pervertiti" che assediano la recinzione della piscina. L'indice di divertimento è elevatissimo, condito da una buona tecnica e animazioni ben realizzate: se vi piace nuotare e ridere non c'è di meglio!



VOTO: 89 DELIRIO ALLO STATO PURO!

Tarantino e Rodriguez
insieme per un
grindhouse
horror pulp
dall'irresistibile
sapore
vintage

■ A cura di Mario Moschera



Immaginate una di quelle serate dei non (troppo) lontani anni '80. Sì, una di quelle in cui nei canali principali non c'era nulla che valesse la pena di essere visto. Sì, insomma, una di quelle serate in cui ci si metteva a fare zapping selvaggio sulle tv regionali fino a quando un filmone, o meglio un filmaccio non saltava fuori per salvare la serata. Uno di quelli in cui c'era qualche ragazzina discinta in fuga, qualche mostro combinato con effetti speciali davvero mostruosi e tanto, tantissimo, humor nero. Fatto? Bene, aprite pure gli occhi perché in videoteca è appena arrivato quello che fa per voi. Anzi, se siete fortunati ne potete trovare ben due a prezzo di uno. È questo più o meno che **Tarantino** ed il suo degno 'compagno di merende' **Robert Rodriguez** devono aver pensato quando hanno partorito **Grindhouse**. Considerato come un omaggio ai cinema

di serie Z in cui venivano trasmesse due pellicole di fila, il nuovo gioiellino della premiata ditta **Tarantino-Rodriguez** è stato strapazzato dalla critica statunitense al punto da condurre i due ad una radicale svolta. Ecco così che nel Vecchio Continente le due pellicole sono state smembrate e presentate separatamente. Operazione denaturata che, in Italia ha portato per prima **A prova di Morte**, road movie violento del maestro del pulp, e solo in un secondo tempo **Planet Terror**, buona prova nel genere splatter del suo fidato amico. La sezione diretta da **Rodriguez** è un perfetto esempio di horror apocalittico di quelli che ultimamente stanno tornando di moda. Solo con il valore aggiunto di un

piacevole humor nero ed un carico di citazioni e trovate degne di **Ed Wood** (l'audio che salta durante la proiezione, le finte blooper come la barba di **Bruce Willis** che appare e scompare a seconda delle scene) che lo collocano parecchio più in su di qualsiasi blockbuster. **Planet Terror** è la storia di una comunità di provincia che deve



difendersi dalla diffusione di un virus in grado di trasformare tutti in famelici zombie... Dunque, puro divertimento e spensierata eccitazione. Che di questi tempi non è cosa che si trovi facilmente. Neppure nelle tv regionali. Punto. ■



THE FUTUREHEADS

La riedizione del disco d'esordio, tra stile **Post Punk** e ritmica dall'incastro perfetto

■ A cura di Cristina Rainaldi

Stabili al trentesimo posto delle classifiche britanniche, con la riedizione del cd d'esordio in versione enhanced, i quattro di Sunderland non si preoccupano troppo di scalare le hit parade, nonostante alcuni radio edit scritti per l'occasione. Già, perché i **The Futurehead**, band dallo stampo dichiaratamente post punk, di fretta non ne hanno mai avuta: nemmeno quando critica e pubblico praticamente misconoscevano la maggior parte dei loro brani, salvo poi riscoprirli da un giorno all'altro con la cover di **Hounds of Love** di **Kate Bush**. Una scelta che non è casuale, dal momento che l'artista è da sempre sinonimo di musica ricercata e indifferente alle mode del momento. Quattordici tracce, brani forse brevi, ma che riescono a trascinare l'ascoltatore grazie ai continui salti dell'a-cappella in cui il quartetto sembra riuscire davvero bene. Il gioco è spinto anche dalle scelte di accordi basici, da melodie che sfiorano la dissonanza e dalla costruzione melodica che incastra tra

loro voce e strumenti in maniera studiata, quasi fosse una sorta di 'meccanica ritmica'. Non è strano dunque che i testi possano risultare in alcuni casi forzati o comunque non liberi come potrebbe accadere nel pop di stampo British. Ciò non toglie che i **The Futureheads** riescano a inserire qua e là idee interessanti e brevi frecciate stile **Clash** sulla vita di Londra e sulle abitudini (alla fine piuttosto scontate) dei propri concittadini, come nel caso di **First Day**. Senza dimenticare il ritmo del singolo **Decent Days And Nights** o il lancio ritmato del graffiante **Le Garage**. Consigliati.



CHATTA CON GAME!

LA PRIMA RIVISTA 'LIVE' DI VIDEOGIOCHI



LA CHAT DI GAME

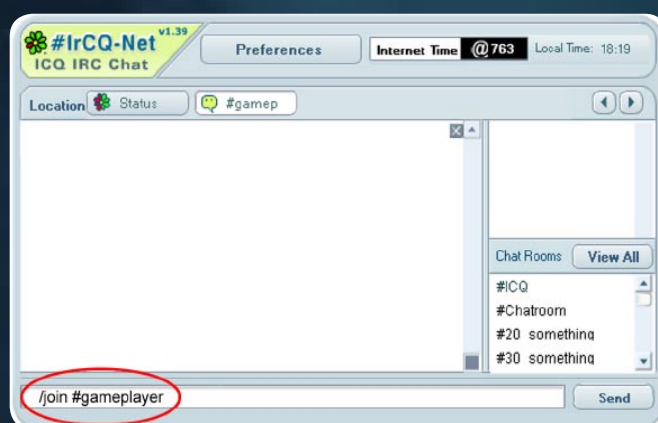
CLICCA QUI PER ENTRARE!

E' SEMPLICE: BASTA UN CLICK!

1. Inserisci un nickname e premi ok!
2. Scrivi (o copia-incolla) il seguente codice come riportato nella figura a destra:

/join #gameplayer

DISCLAIMER: IrCQ-Net è un servizio free aperto a tutti. GAME - La Prima Rivista Gratuita di Videogiochi non è responsabile per contenuti presenti nella Chat.



SOMMARIO

PAGINA 28



PORTALI

www.freeonline.it	www.andromedafree.it	www.risorsegratis.org
www.itcportal.it	www.dituttogratias.com	www.whoopy.it
www.europs3forum.com	www.assolutamentegratis.tk	www.gratisditutto.it
www.mooseek.com	www.pianeta.com	www.won.it
www.webisland.net	www.gratislandia.net	www.tredicesimoshopping.it
www.spaziolink.com	www.onlylinks.it	www.scaricone.it
www.freeuniverse.it	www.gratisfree.it	www.areagratias.it
www.4yougratis.it	www.pctuner.net	

GIOCHI E VIDEOGIOCHI

www.friskon.com	www.playerzone.it	www.farmgames.net
www.cheatsolution.net	www.madrigaldesign.it/sim_it	www.madrigaldesign.it/gwmania/
www.soluzionistore.com	www.virtuagames.it	www.lostgames.net
www.supergiochi.com	www.dndonline.it	www.rpg2s.net
www.ogsi.it	www.nrulez.it	www.giochini.it
http://supergames.altervista.org	www.giochigratisonline.com	http://fervusgames.blogspot.com
www.ictportal.it	www.ludicomix.it	www.xbox-inf.org
www.ps3-inf.com	www.xbox-361.com	www.console-mania.net
www.g4g.it	www.cyberludus.it	www.tuttocittanapoli.eu
www.marcopace.it	www.mandrawoz.net	www.fairplaygames.it
www.trukki.it	www.media-click.it	www.consoleplanetworld.it
www.ps3ita.com	http://insidemk.altervista.org	http://tekkenjuggler.altervista.org

www.wiimania.net	www.project-console.com	www.rainstars.net
http://xoomer.alice.it/bonacina/	www.beppeleso.net/giochi.html	www.ps2-cartoons.it
http://age.altervista.org	http://finallevel.altervista.org	www.game-play.it
www.generationgames.org	www.timetofrag.com	http://xboxlivesport.135.it
http://psw.netsons.org/sro/	www.morino.eu	http://ilbodoz.altervista.org
www.tuttopes.net	www.nofearita.com	www.mgita.altervista.org
www.drogbaster.it/sala_giochi.htm	www.pesmaniacan.com	http://assassinscreed.altervista.org
http://pesinside.altervista.org	www.egamesblog.it	http://ps3yasai.blogspot.com
http://360yasai.blogspot.com	http://regame.altervista.org	http://dreamarena.netsons.org
www.fifaitalia.net	www.blackpointgames.it	www.tbk3.it/public/dokuwiki/doku.php
www.consoleworld.it	http://artikgames.altervista.org	www.consolelandia.com
www.sekmet.eu	www.webalice.it/macduce	http://slowbox360.it.gg
http://tutoragazziita.altervista.org	http://playstationw.blogspot.com	www.fragtime.it
www.thesit.eu	www.interattive.net	www.forzespeciali-ita.com
http://consolenintendo.it	www.conflict.altervista.org	www.enigmanet.it
www.ipkclan.it	http://player.yssimo.com	www.frogstub.com
http://peppej92.altervista.org	http://nfsboyz.forumfree.net	www.consoleworld.it
http://cod4mw.forumfree.net	www.frestland.netsons.org	http://28rgtpavia.forumattivo.com
www.filpiweb.com	www.giochidelweb.it	http://tutoragazziita.altervista.org
ww.free2play.it	http://raz3r.wordpress.com	http://consolemanga.hostedwith.us
www.nextgenita.altervista.org	www.consolepublic.135.it	www.xyba.it
www.gamescollection.it	http://gamespc.weebly.com	http://wii-blogger.blogspot.com
www.console-tribe.it	www.blacklionitalia.it	http://nextgenconsole.ning.com

www.dimensionex.net
www.sottomondo.org
<http://retrogioco.altervista.org>
www.zupperman.com
www.icesoldiers.it

COMMUNITY, BLOG E ALTRO

www.virtuasport.it
www.edoluz.it
www.gercommunity.it
www.lucanineuropa.eu
www.team-impact.eu
www.formiaformia.it
www.gtasuper.altervista.org
www.pozzyland.net
www.gladiatores.eu
http://sanpei.forumup.it
www.spaziare.it
www.shopping-garantito.it
xboxliveclan.forumfree.net
http://clannowar.forumup.it
http://somethingwickedvault.splinder.com
http://shurenworld.blogspot.com
www.drfree.it
http://blog.libero.it/GamesZone/view.php
http://mifune.altervista.org
http://bloodyhunters.forumfree.net
http://xoomer.alice.it/onfornar
http://rpgnooukoku.altervista.org
http://free.siportal.it/alfredo.web
www.inrock.info
www.hattrickshornets.it
http://cico83.altervista.org/homegioco.htm
http://ps3gaming.forumfree.net
http://nuke.disabileforum.eu
http://xoomer.alice.it/danixworld
http://projectconsole.altervista.org
http://digilander.libero.it/punto_gianluca/home.html
http://otaku6.blogspot.com
www.gorrasi.it
www.neathonpc.135.it
www.systemfailure.tk
www.imolaclub.altervista.org
www.scandriglia.net
www.ziobill.it
www.citynewsonline.org
http://italyclan.forumfree.net
www.cammela.altervista.org
www.webalice.it/evangelion87d
http://psykoweb.weebly.com
www.tancredionline.com/2moons
http://ut3.iscsnipers.net
www.googlas.it
www.ingegnericonlepalle.com
www.netmachine.info
www.bazarissimo.com
www.romapress.it
www.tnsclan.com
http://digilander.libero.it/metson07
www.speedball2italia.com/news.php
www.trovatutto.helloweb.eu
http://nigerpunk.altervista.org/MyBlog/index.php
www.fantasystudios.altervista.org/himerensi/index.htm
http://princewalter360.spaces.live.com


www.digitallotto.it/giochi%20gratis.htm	http://freedomtech.netsons.org	http://ivan-jr.blogspot.com
www.mircoferrari.it/blog	www.aleval.net	www.printandplay.it
http://youwin.altervista.org	www.freewebs.com/gamestationrich	www.enopc.blogspot.com
http://a1giorgio.blogspot.com	www.carrassi-giocattoli.com	www.tbhreloaded.it
http://serpedragone.splinder.com	http://robi13891.spaces.live.com	www.hardsoft-shop.com
www.moviegames.it/index.htm	http://lukevi.altervista.org	http://buscialacroce.blog.tiscali.it
www.stefanovantini.com	www.evolutionprice.com	www.crazystorebay.com
http://imperivm.altervista.org	www.magillanet.altervista.org	www.tdu-italia.com
www.guarazone.net	www.beepworld.it	http://siligiosblog.spaces.live.com
http://mimmoegiulia.freeforumzone.leonardo.it	www.infiniterpgworld.com	http://netteller.blogspot.com
http://xoomer.alice.it/picbern	www.kratckoo.com/dblog	www.x-modding.eu/default.aspx
http://wondergirl1986.spaces.live.com	http://mikyplivespace.spaces.live.com	www.vincenzofidelli.com
http://tribe.myhtml.it	www.intimomania.name	http://mikyyy.altervista.org
http://leviathans.wordpress.com	http://lafondazione.blogspot.com	http://fintapalla.blogspot.com
http://www.escursionisulcis.it	www.stampaclandestina.com	http://nuke.reggiostyle.it
www.myspace.com/turboalessandro	http://blog.libero.it/Musashi	http://lamaniglia.altervista.org
http://old-schoolofgames.forumfree.net	www.drym69.com	http://digilander.libero.it/g.rondello
www.cliccagratis.net	http://blogianluca.blogspot.com	www.gmparticoli.blogspot.com
http://open4blog.blogspot.com	http://electropage.myblog.it	http://francesca.forumer.it
http://animesociety.forumcommunity.net	http://shuffledspace.spaces.live.com	http://xoomer.alice.it/heartlove
http://blackviolet.forumo.biz/portal.htm	http://stracciafabrizio.altervista.org	www.golfogaeta.com
http://cosmoscasorate.altervista.org	http://lambdamupi.blogspot.com	http://branzi2000.spaces.live.com
http://pia2.it.gg	http://welcometoyournightmare.spaces.live.com	www.riparipa.altervista.org

SCARICA **GAME** IN FORMATO **PDF** DA OLTRE **320** **SITI**

<http://giurisprudenza.netsons.org>

www.solarinvasion.com

<http://basileus.altervista.org>

<http://fonda.altervista.org>

<http://itcvolta.altervista.org>

<http://anthony-sk8.spaces.live.com>

www.pompeiluca.it

<http://simonellidamiano.blogspot.com>

<http://alessandro.foruup.it>

<http://schlossadler.altervista.org>

<http://nunzionastasi.de.tl>

<http://hamachiclan.forumitalian.com>

<http://sarroch-pallavolo.forumfree.net>

<http://conqueringtheworld.spaces.live.com>

<http://aeroxantonio.spaces.live.com>

<http://nextlab.elementfx.com>

<http://gamedge.forumfree.net>

<http://nintendo.italian.fans.forumfree.net>

www.alex88.it

www.justoverclock.com

<http://otakuzero.blogspot.com>

www.telovendo.eu

<http://tanner85italy.spaces.live.com/blog>

<http://omaggi-sconti-giochi.blogspot.com>

<http://fotografando-italia.blogspot.com>

<http://nuke.cosebelleitalia.com>

www.alessandrotedesco.com

<http://tfw.altervista.org>

<http://80lasercoinopitalia.forumfree.net>

<http://ivanbalmita.blogspot.com>

www.niguardaonline.com

<http://sasonex.spaces.live.com>

<http://zordans.blogspot.com>

www.tutteletv.com

www.afterfx.it

<http://cristiano76.blogspot.com>

<http://saintclan2.altervista.org/html>

www.pirates.it

<http://leone82.altervista.org>

DISTRIBUISCI **GAME** SUL TUO SITO!

CLICCA QUI!



HAI UN CLAN?
RACCONTALO AL MONDO INTERO!

La nuova area di GAMEPLAYER.IT dedicata ai team italiani!

**ACCEDI
SUBITO!**

CLICCA QUI

SOMMARIO

PAGINA 33



vuoi collaborare con GAME?

Da oggi è possibile **pubblicare i propri articoli** sul PDF online, compilando un semplice modulo!

Condividi i tuoi reportage

dal mondo di Videogiochi, Computer,
Hi-Tech, Net-Gaming, Cellulari,
Animazione, Film, Musica e DVD!

**CLICCA
QUI
PER ISCRIVERTI!**

DISTRIBUISCI GAME SUL TUO SITO !!!

> IL SERVIZIO È COMPLETAMENTE GRATUITO

> IL SERVIZIO SI AGGIORNA
AUTOMATICAMENTE OGNI MESE

> TUTTI I SITI CHE DISTRIBUISCONO
GAME SONO RIPORTATI NELLA RIVISTA

**CLICCA
QUI**

GAME

La Prima Rivista Gratuita di Videogiochi
EMAIL: redazione@gameplayer.it
SITO INTERNET: www.gameplayer.it

Autorizzazione Tribunale di Velletri Nr. 18/05 del 31 agosto 2005

DIRETTORE RESPONSABILE Cesare Arietti
CAPOREDATTORE Valerio Fusco
REDAZIONE: Simone Giorgi, Riccardo Fusco, Claudio Fortuna, Leonardo D'Ottavi, Gianfrancesco Verzola,

Stefano Dicati, Andrea Garroni, Simone Ceccarelli, Andrea Pautasso

HANNO COLLABORATO: Eugenio Vitale, Federica Imbroglia, Emanuele Bianchi, Elisa Tubani, Cristina Rainaldi, Emanuele Montella, Paolo Locuratolo, Stefano Taglieri, Emiliano Grossi, Nada Shahin, Mario Moschera, Simone De Marzo

EDIZIONI PLAYER
SEDE LEGALE:
Via del Prato Fabio, 17 / 19
00040 Rocca di Papa (RM)

REDAZIONE: Via della Fortezza, 14 - 00040 - Rocca di Papa (RM) - Tel 06 / 94.97.202
PER LA TUA PUBBLICITA':
E-Mail: commerciale@edizioniplayer.it
Tel 06 / 94.97.202

PROGETTO GRAFICO: STUDIO FILIPPO D'OTTAVI
www.dottavifillipo.com

SI RINGRAZIA: **Microsoft** (Raffaele Gomiero), **Ubisoft** (Stefano Celentano), **Take 2 Interactive** (Marco Giannatiempo), **Activision Italia** (Francesca Carotti), **Leader** (Stefano Petrullo), **Sony** (Tiziana Grasso, Bianca Sa-

vonarola), **Electronic Arts** (Federica Galgani, Luciana Stella Boscaratto), **Halifax** (William Capriata), **Nintendo** (Francesca Prandoni, Simona Portigliotti), **Nokia** (Mauro Monti), **Everyeye** (Domenico Panebianco), **Atomic Europe**, **Upper Deck** (Massimo Nicora), **Hasbro Italia**, **Vivendi** (Alessandro Murè), **Atari Italia** (Rosaria Fusco), **DDE** (Giovanna Cosentino), **Koch Media** (Tania Rossi)

Tutti i Marchi riportati all'interno della rivista appartengono alle rispettive Case. Tutti i Diritti appartengono ai legittimi Proprietari. L'editore si dichiara disponibile a regolare eventuali spettanze per quelle immagini di cui non è stato possibile reperire la fonte.